

# Editor iD

## O Editor iD

Este guia pode ser descarregado como [beginner\\_id-editor\\_pt.odt](#) ou [beginner\\_id-editor\\_pt.pdf](#)

Revisto em 2016-03-30

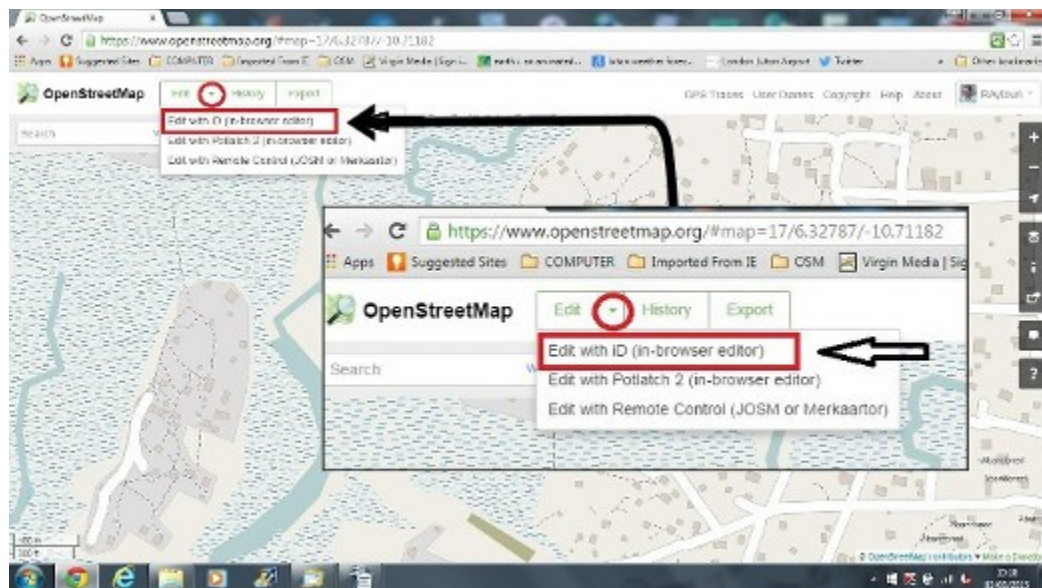
- TOC { :toc }

O editor iD é o editor padrão do OpenStreetMap integrado no navegador de internet. O iD é rápido e fácil de utilizar, e permite mapear a partir de várias fontes, tais como imagens de satélite e aéreas, GPS, Field Papers ou Mapillary.

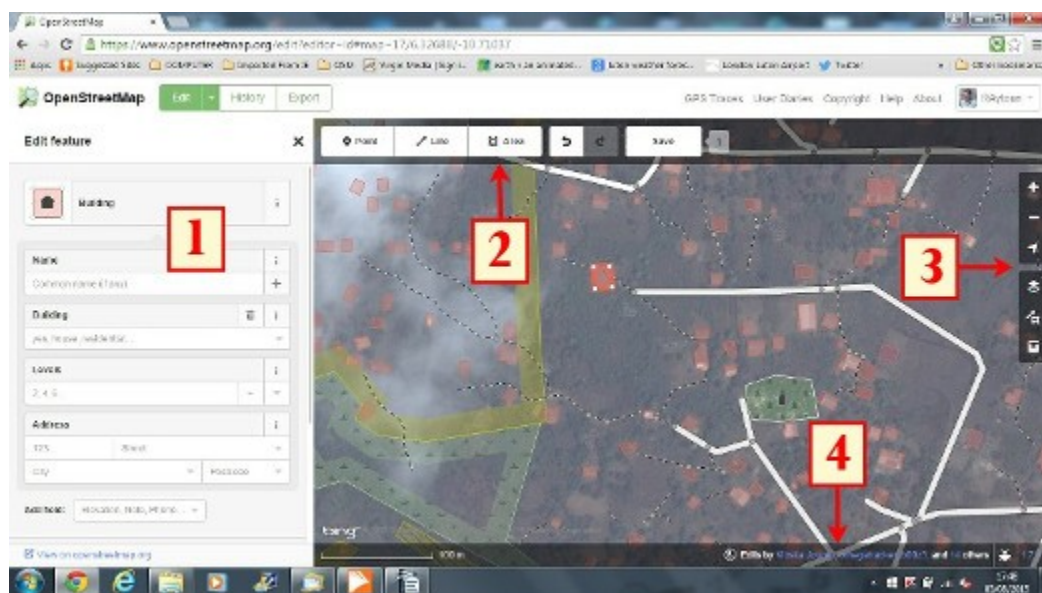
O editor iD é uma boa ferramenta para fazer pequenas edições de forma fácil que não necessitem das funcionalidades avançadas do JOSM (um editor mais avançado e complexo). Este capítulo demonstra o básico da edição com o iD.

## *Começar com o Editor iD*

- O editor iD necessita de uma ligação permanente à Internet.
- Abra o seu navegador de internet e aceda ao site do OpenStreetMap website em <http://www.openstreetmap.org>.
- **Entre na conta** utilizando os dados de acesso da sua conta no OpenStreetMap
- Desloque e aproxime o mapa na área que deseja editar. Pode deslocar o mapa clicando e mantendo premido o botão esquerdo do rato e deslocando o mapa para a área que quer editar.
- Clique na pequena seta logo a seguir a **Editar** e clique na opção do menu que aparece **Editar com iD (editor no navegador)**.



## Interface do Editor id



1. **Editar Painel de Características:** Este painel mostra etiquetas (tags) do objecto seleccionado no mapa.  
Pode adicionar ou editar etiquetas neste painel.


2. **Ferramentas:** Este painel mostra ferramentas básicas de edição:


Desenhar ponto (nó), *tecla de atalho 1*





Desenhar linha (via), *tecla de atalho 2*




Desenhar forma (polígono), *tecla de atalho* **3** 


Desfazer, *teclas de atalho* **Ctrl+z** 


Refazer, *teclas de atalho* **Ctrl+y** 


Guardar alterações, *teclas de atalho* **Ctrl+s** 


3. **Painel do mapa:** Este painel mostra várias funções de configuração:


Aproximar, *tecla de atalho* **+** 

Afastar, *tecla de atalho* **-** 

Ir para a sua localização 

Configurar camada de fundo, *tecla de atalho* **b** 

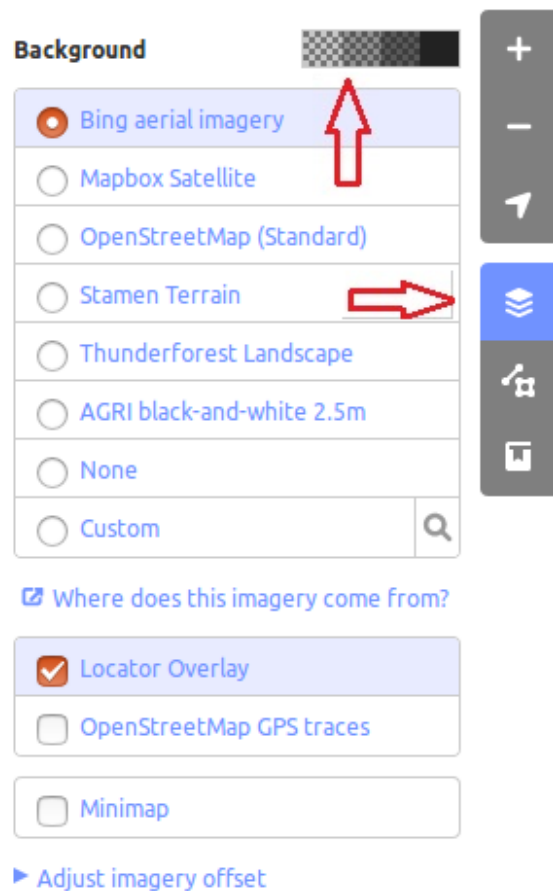
Dados de Mapa, *tecla de atalho* **f** 

Abrir o Menu de Ajuda, *tecla de atalho* **h** 

4. **Painel de informação:** Este painel mostra informação variada, tal como a barra de escala e quais os utilizadores que contribuíram para a área.

## Configurar a Camada de Fundo

Clique o botão **Configuração de fundo** ou utilize a *tecla de atalho* **b**. 



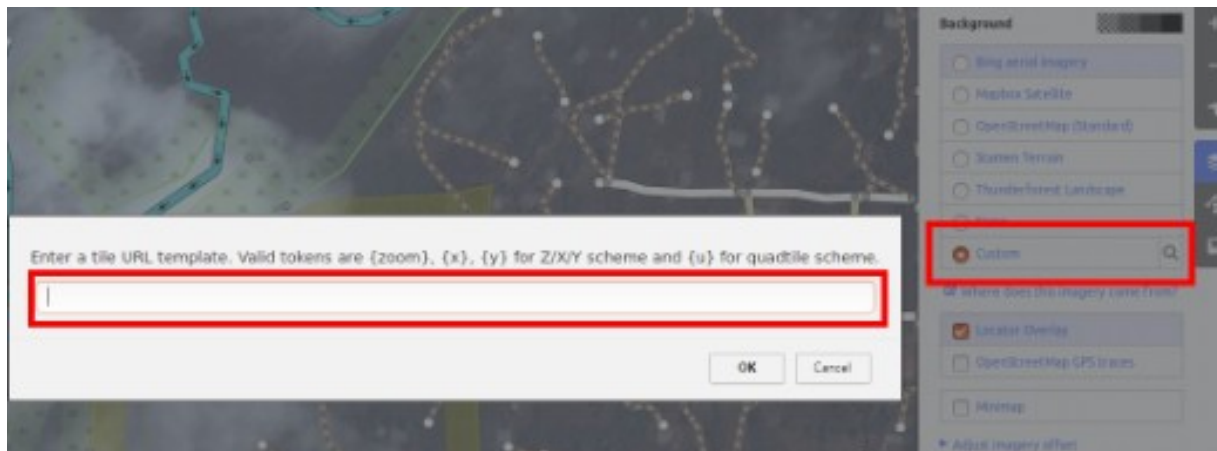
Para alterar o **nível de brilho** clique em uma destas caixas, os níveis são 100%, 75%, 50%, e

25% 

Também pode **alterar a camada de fundo** baseado no seu fornecedor de imagens preferido (o padrão é o Bing Aerial Imagery).

Pode adicionar as suas próprias telas de mapas clicando em **Personalizado**. Por exemplo, se quiser **adicionar um Field Paper** <sup>1</sup>, clique em **Personalizado** e então clique no ícone da lupa que está à direita para abrir a seguinte janela:-

1 Existe uma [secção no LearnOSM](#) que fornece mais informação sobre os Field Papers.

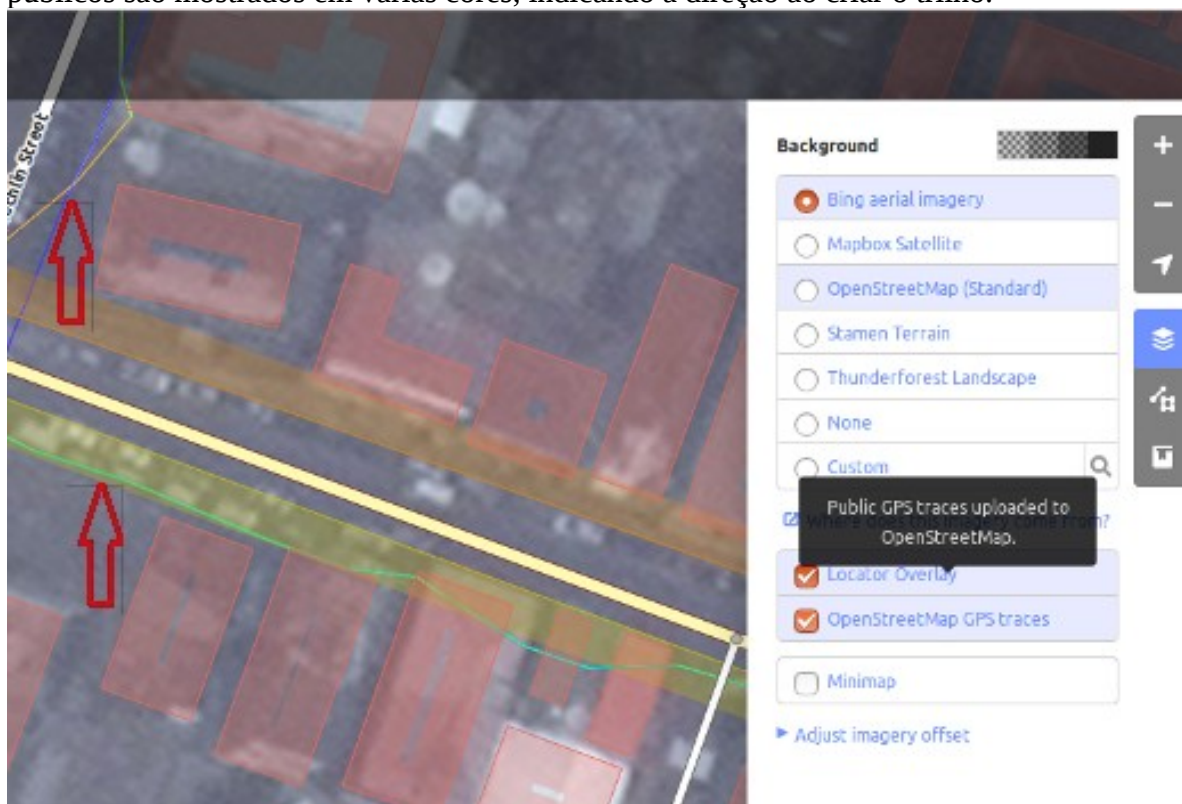


e adicione o **URL de digitalização do FieldPaper**, que será algo como:

<http://fieldpapers.org/snapshot.php?id=cqhmf2v9#18/37.80593/-122.22715>

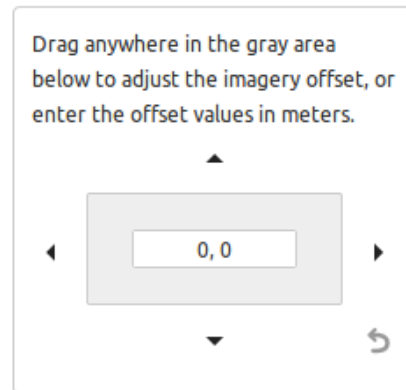
Para **mostrar trilhos GPS armazenados no seu computador** (formato GPX), arraste e largue o ficheiro do trilho na janela do editor iD.

Para ativar **trilhos GPS do OpenStreetMap** clique na caixa. Na imagem abaixo, os trilhos GPS públicos são mostrados em várias cores, indicando a direção ao criar o trilho.



Se existir um desalinhamento da imagem de fundo, pode **corrigi-la** clicando em **corrigir o**

## ▼ Adjust imagery offset

**alinhamento da imagem.**

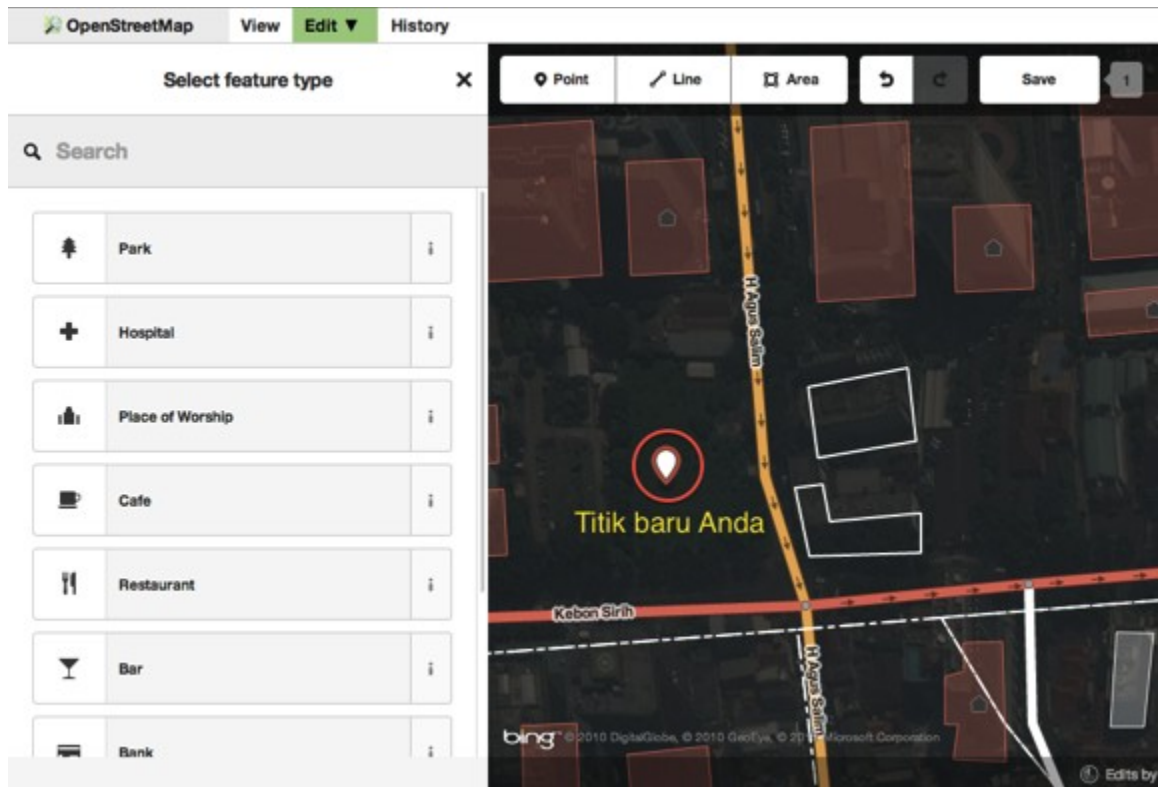
- Clique nas setas de navegação para mover a imagem de fundo. Clique no botão de reiniciar para retornar à posição inicial.

***Edição Básica com o editor iD*****Adicionar Pontos**

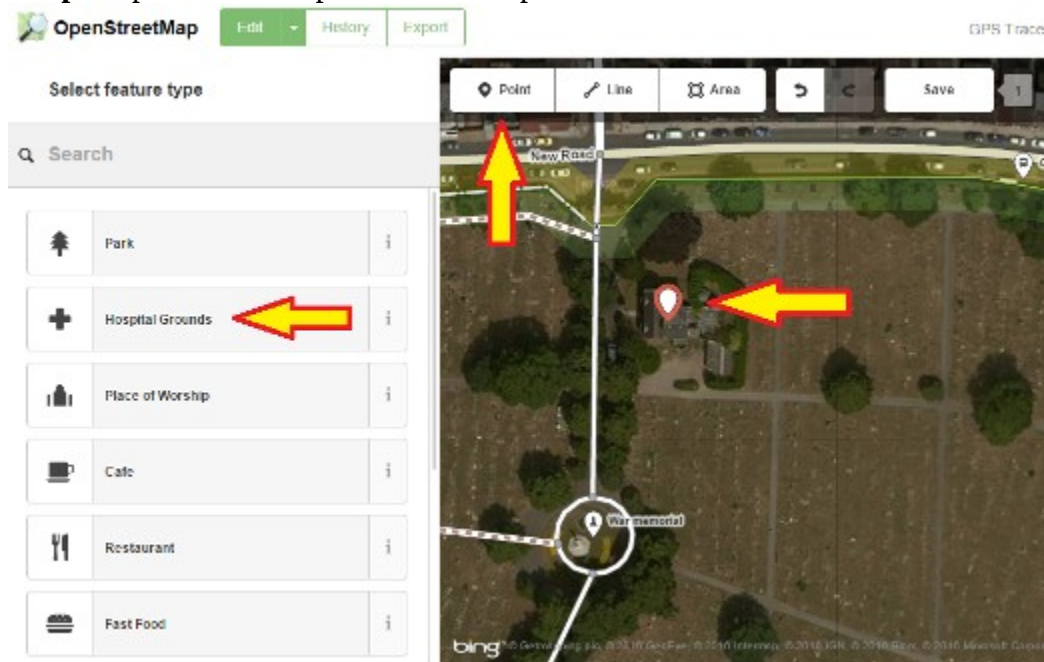
Para adicionar um novo ponto, clique no botão **Ponto**.


- O cursor do rato mudará para o símbolo mais (+). Agora clique na posição desejada para o ponto. Por exemplo, se conhecer um hospital na sua área, clique na posição do edifício central do hospital.





- Note que é adicionado um novo ponto. Ao mesmo tempo, o painel lateral direito mostrará botões e campos onde pode selecionar e configurar atributos do objeto. Clique em **Hospital** para marcar o ponto como hospital.



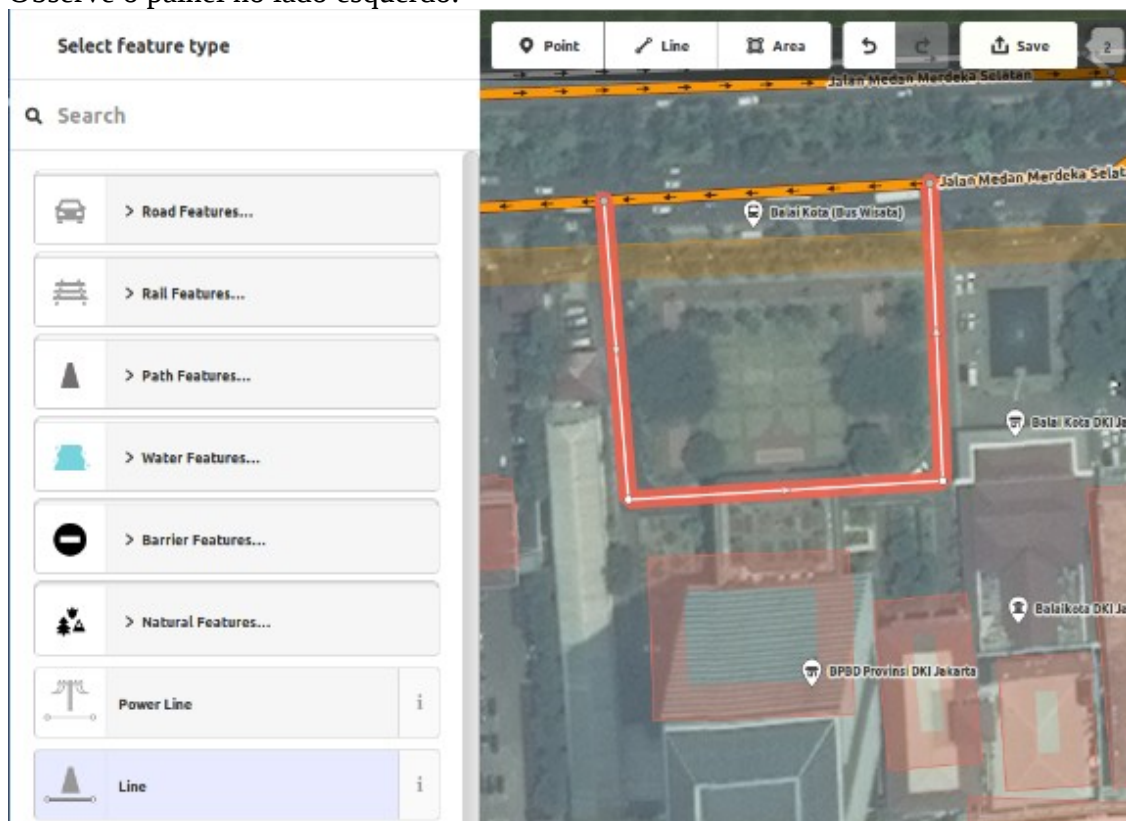
- Pode usar os campos para preencher informações sobre o ponto. Pode introduzir o nome de um hospital, morada e outras informações adicionais. Note que cada um dos elementos terão opções diferentes dependendo da etiqueta que escolher no painel lateral.
- Se cometer um erro, como uma localização errada, pode mover o ponto para uma nova localização mantendo premido o botão esquerdo do rato no ponto e arrastando-o. Se quiser eliminar o ponto, clique com o botão esquerdo do rato e depois clique no botão do caixote do lixo.  Um "ponto" criado no editor iD é na verdade um "nó" isolado com uma série de "etiquetas" nele.

## Desenhar Linhas

Para adicionar uma nova linha, clique no botão **Linha**.


 Line

- O cursor do seu mouse irá mudar para o botão de mais (+). Encontre uma via que não esteja desenhada no mapa e trace-a. Clique no ponto onde a via se inicia, mova o mouse e clique para adicionar pontos. Dê um duplo clique para finalizar o desenho da via. Observe o painel no lado esquerdo.





- Tal como num ponto, selecione as etiquetas apropriadas para a linha.




- Pode arrastar pontos da linha clicando com o botão esquerdo do rato num ponto e arrastando-o de seguida.
- Também pode mover toda a linha seleccionando-a e escolhendo a **ferramenta Mover**.  
Então arraste a linha para uma nova localização. 
- Quando clica com o botão esquerdo do rato num ponto individual (nó) na linha, irá ver estas ferramentas:


- Eliminar ponto da linha. 


- Desligar ponto da linha. 


- Dividir a linha em 2 linhas no ponto que seleccionou. 

- Quando clica com o botão esquerdo do rato numa linha (mas não num ponto), irá ver estas ferramentas:

- Eliminar linha. 

- Criar círculo a partir da linha (apenas ativo se a linha estiver fechada) 

- Mover linha 

- Fazer um retângulo a partir de uma linha (apenas ativo se a linha estiver fechada) 

- Inverter direção da linha (útil em rios e estradas de sentido único) 

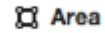
Uma "linha" criada no editor iD é na verdade uma "via" com "etiquetas" nela.

Uma nota especial sobre **Eliminar**: Regra geral, deve evitar eliminar objetos que outras pessoas mapearam se estes apenas precisam de melhoramentos. Pode eliminar os seus próprios erros, mas deve tentar *ajustar* os objetos de outros mapeadores se estes precisarem de alterações. Isto preserva o histórico dos itens na base de dados do OSM e é um sinal de respeito para com outros utilizadores. Se acha que algo deve ser eliminado,

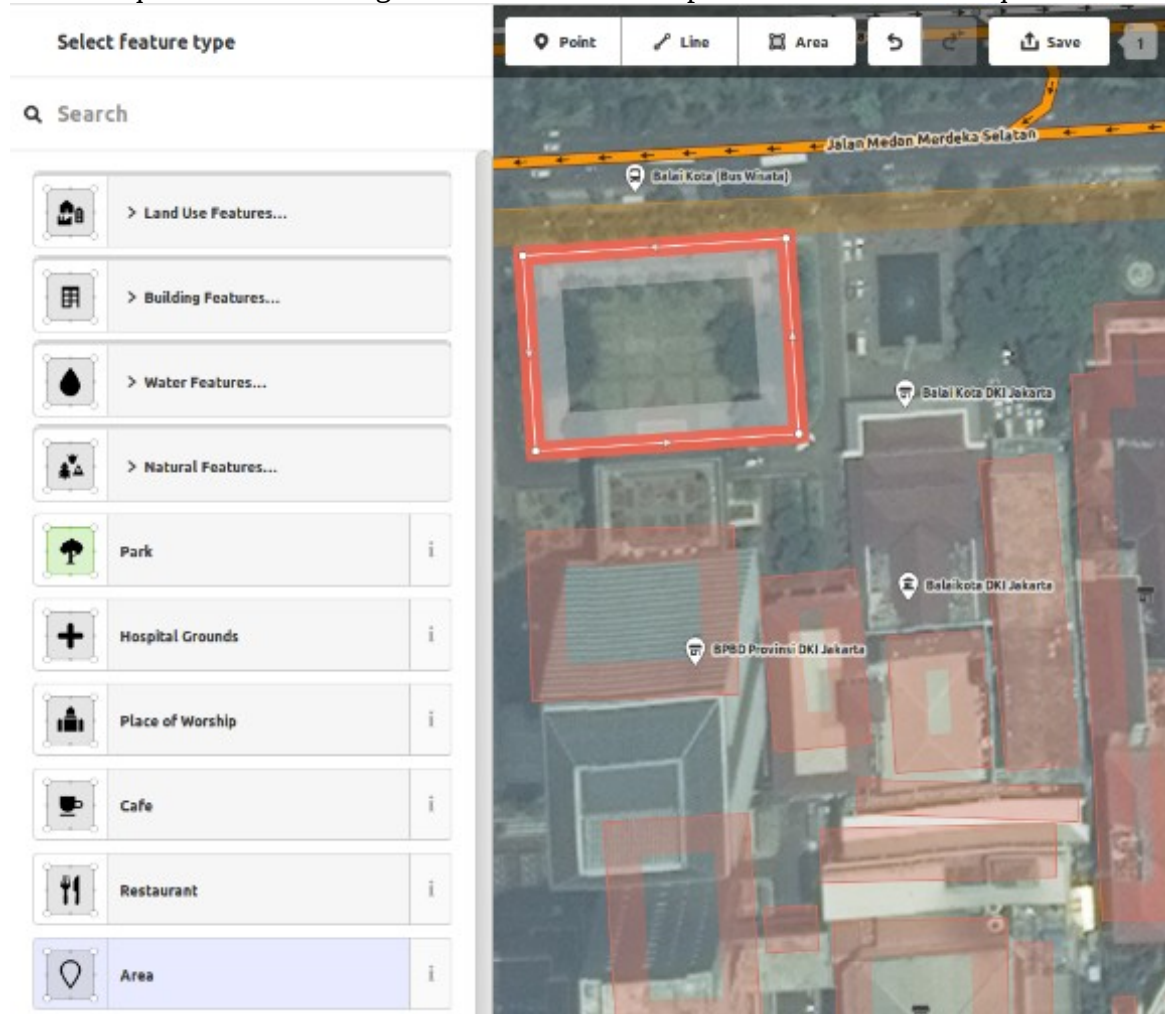
considere perguntar à pessoa que o fez ou numa das listas de email sobre isso primeiro.

## Desenhar Formas (Polígonos)

Para adicionar uma forma geométrica com vários lados, clique no botão **Área**.



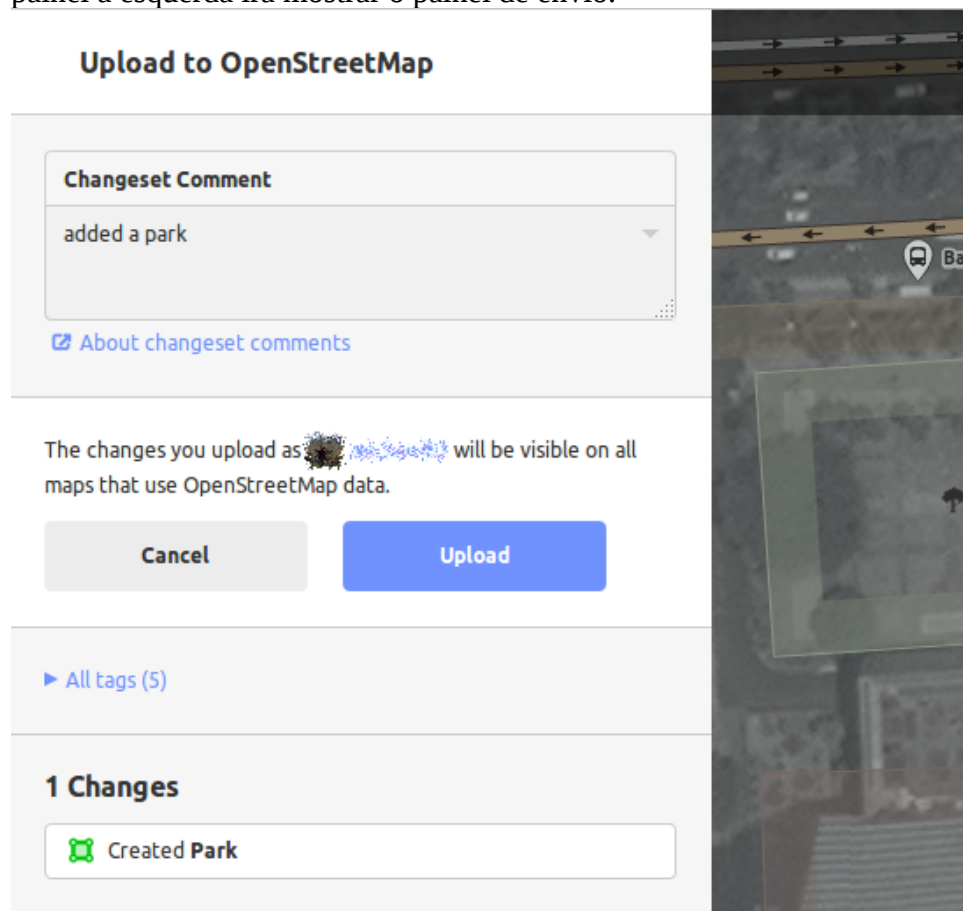
- O cursor do rato irá mudar para o símbolo mais (+). Tente desenhar um edifício utilizando as imagens de satélite como guia.
- Irá notar que a cor da forma geométrica irá mudar dependendo dos atributos que lhe der.



- As ferramentas que estão disponíveis quando selecione uma forma geométrica são similares àsquelas disponíveis quando clica numa linha.
- Um "polígono" no editor iD é na verdade uma "via fechada" com etiquetas nela.

## Gravar as Suas Alterações

Quando (e se) quiser gravar as suas edições no OpenStreetMap, clique no botão **Gravar**. O painel à esquerda irá mostrar o painel de envio.



- Introduza um comentário/sumário sobre as suas edições e clique em **Gravar**.

Se editou o mesmo elemento (ponto, linha ou área) ao mesmo tempo que outra pessoa estava a editá-lo, irá ver um aviso a indicar que as suas edições não poderão ser enviadas até que resolva os **conflitos** - escolha as edições que quer manter e envie as suas alterações. *Muitas vezes, o resolver de conflitos implica que se aceite algumas edições de outras pessoas, e nesse caso irá provavelmente desejar voltar ao elemento em questão e editá-lo de novo (desta vez grave mais cedo para evitar que aconteça um conflito de edições de novo!).*

## Informação Adicional e Etiquetas Personalizadas

Quando está a editar um objeto, irá ver uma faixa de ícones no fundo do painel de atributos. Pode adicionar informações adicionais clicando nestes ícones:

- Adicionar elevação



- Adicionar notas



- Adicionar contactos / número de telefone



- Adicionar etiqueta de fonte



- Adicionar website



- Adicionar informação de acessibilidade



- Adicionar link Wikipédia



Ou pode adicionar etiquetas personalizadas clicando em **Todas as etiquetas**.

► All tags (1)

- Isto irá mostrar todas as etiquetas que o elemento tem.

▼ All tags (9)

access:roof	no		
addr:full	Jalan Medan Mer ...		
building	yes		
building:levels	1		
building:roof	tile		
building:structure	reinforced_maso ...		
building:walls	brick		
name	Kantor Wapres RI		
office	government		
+			

- Clique no símbolo mais (+) para adicionar chaves e valores ou clique no botão do caixote do lixo para eliminar etiquetas.

## ***iD versus JOSM***

### **o iD é bom para...**

- Quando está a fazer edições simples
- Quando tem uma ligação à Internet rápida para carregar as imagens de satélite e gravar as edições
- Quando quer ter a certeza que quer seguir um esquema de etiquetas simples e consistente
- Quando não pode instalar um programa no computador que está a utilizar

### **o JOSM é melhor...**

- Quando está a adicionar muitos edifícios (ver módulo buildings\_tool / Ferramenta de Edifícios)
- Quando está a editar muitos polígonos ou linhas que já existam
- Quando tem uma ligação à Internet fraca / com falhas ou está desligado
- Quando está a suar um esquema de etiquetas específico (ou modelos de etiquetas personalizados)